

# Tris

Per 2 giocatori

Il gioco comprende: 1 tabellone, 9 pedine bianche e 9 pedine nere

Ogni giocatore riceve 9 pedine dello stesso colore. A colori alterni si posiziona 1 pedina su una casella libera della scacchiera. Ogni giocatore deve provare a formare una fila di 3 pedine su una stessa linea – un tris.

Quando tutte le pedine sono posizionate sulla scacchiera, a turno si sposta una pedina lungo una linea verso una casella libera adiacente, sempre allo scopo di formare un tris. Chi è riuscito a formare un tris può rimuovere una delle pedine dell'avversario dalla scacchiera, però non da un tris chiuso dell'avversario. È possibile aprire un tris quante volte si desidera e chiuderlo al turno successivo. Se si chiude nuovamente un tris, è permesso rimuovere di nuovo un'altra pedina dell'avversario. Se un giocatore rimane con sole 3 pedine, può "saltare" ovvero può occupare con una pedina uno spazio libero qualsiasi, ma solo quando è il suo turno.

Se un giocatore ha solo 3 pedine sulla scacchiera e queste formano un tris, al turno successivo deve aprire il suo tris, anche se gli viene tolta una pedina e perde la partita. Il vincitore è il giocatore che, con le sue pedine, impedisce all'avversario di muovere le proprie oppure l'avversario ha perso tutte le pedine tranne 2.

## Tris dadi

Ciascun giocatore ha bisogno di 9 pedine. Per il gioco servono inoltre tre dadi. Prima di piazzare le pedine si lanciano tutti e 3 i dadi una volta. I giocatori giocano a turno. Se con i dadi escono i numeri 4, 5 e 6 o 2 x 3 e 1 x 6 o 2 x 2 e 1 x 5 o 2 x 1 e 1 x 4, il giocatore può togliere una pedina dal tris dell'avversario e mettercene una propria. Se in questo modo può chiudere un suo tris, è autorizzato a rimuovere ancora una pedina dell'avversario. Con le altre combinazioni di dadi è consentito togliere una sola pedina. Quando tutte le pedine sono state posizionate, si continua a giocare normalmente a tris.

## Tris saltato

Ciascun giocatore ha bisogno di 3 pedine. Si mettono le 6 pedine come nella figura seguente. Ogni giocatore può saltare alternativamente con una delle sue pedine su qualsiasi altra casella. Vince chi chiude per primo il tris.

## Battuta di caccia

Un giocatore ha 3 pedine bianche e le altre 7 nere. Le 10 pedine vengono posizionate come nella figura seguente. Il giocatore con le 7 pedine nere deve cercare di muoversi in modo da poter formare un tris. Il tris formato mentre vengono piazzate le pedine non vale. Il giocatore con le 3 pedine bianche deve cercare di impedire il tris dell'avversario saltando su qualsiasi altra casella. Se il giocatore con le pedine nere riesce a formare un tris entro 15 mosse, ha vinto, altrimenti vince il giocatore con le pedine bianche.

## Dama

Per 2 giocatori

Il gioco comprende: 1 tabellone, 12 pedine bianche e nere

I giocatori si siedono uno di fronte all'altro. La scacchiera viene posizionate al centro in modo che in basso a destra ci sia una casella chiara. Le 12 pedine ciascuno (ogni giocatore ha un proprio colore) vengono posizionate sulle caselle scure del tabellone di fronte ai giocatori. Restano così libere le due file di caselle al centro. Si procede spostandosi a turno in avanti. Inizia il colore chiaro. Le pedine possono avanzare di una casella scura alla volta. Le pedine avversarie dietro alle quali c'è una casella libera devono essere scavalcate. La pedina dell'avversario che è stata scavalcata viene rimossa dal gioco. Se c'è una casella vuota tra due pedine dell'avversario, si devono scavalcare anche due pedine dell'avversario con una doppia mossa. Si rimuovono entrambe le pedine dell'avversario.

L'obiettivo è quello di utilizzare una o più pedine per raggiungere il bordo opposto della scacchiera (sul lato dell'avversario). Non appena una pedina raggiunge l'ultima fila di caselle, diventa una "Dama". La pedina in questione viene contraddistinta (ad esempio sovrapponendo due pedine l'una all'altra). A differenza delle pedine normali, la dama può avanzare di più caselle scure - anche all'indietro. Se la dama scavalca una o più pedine avversarie e può piazzarsi sulla casella immediatamente dopo l'ultima pedina, è possibile rimuovere dal tabellone le rispettive pedine scavalcate. Se ne ha la possibilità anche la dama ha l'obbligo di scavalcare le pedine dell'avversario. Durante il gioco è importante tendere trappole all'avversario, ad esempio costringendolo a colpire la propria pedina singola per poter poi colpire la sua dama. Un giocatore ha perso quando non ha più pedine o dame. È possibile guadagnare una posizione strategica controllando la diagonale della scacchiera composta da 8 caselle scure.

## Dama angolare

I giocatori posizionano la scacchiera diagonalmente. Ciascun giocatore deve avere davanti a sé una casella angolare nera. Si gioca con 9 pedine, che vengono messe negli angoli sulle caselle nere. In entrambi gli angoli si fronteggiano quindi tre file (1 x 1 casella, 1 x 3 caselle, 1 x 5 caselle). Lo scopo del gioco è quello di posizionare le proprie pedine nell'angolo dell'avversario, occupando quindi le posizioni dell'avversario. Tuttavia, è possibile avanzare sempre di una sola casella nera o bianca. Non è consentito spostarsi all'indietro. Le pedine dell'avversario possono essere scavalcate (senza attaccarle) se la casella dietro di loro è libera. Non è però possibile scavalcare le proprie pedine. Vince il primo giocatore che occupa le 9 caselle d'angolo dell'avversario.

## Dama al contrario

Un gioco di dama in cui bisogna cercare di perdere tutte le proprie pedine il più velocemente possibile. Vince il primo giocatore che non ha più pedine sulla scacchiera.

## Lupo e pecore

Per 2 giocatori

Per questo gioco si utilizzano solo le caselle nere della scacchiera di dama. Lo scopo del gioco è di circondare il lupo in modo che non possa più fare mosse. Per il lupo si può usare una pedina di dama nera, per 4 pecore una pedina di dama bianca. All'inizio del gioco le 4 pecore si trovano su una delle quattro caselle nere della prima fila. Il lupo si trova su una casella nera qualsiasi davanti alle pecore, quindi all'incirca una o due file davanti. Partono le pecore e si spostano (solo) in avanti. Il lupo può invece spostarsi in avanti e indietro. A chi spetta il turno può fare una mossa senza saltare. Le pecore devono circondare il lupo in modo che non possa fare più mosse. Per farlo devono procedere il più compatte possibile. Se il lupo riesce infatti a sfondare la fila di pecore, ha vinto, perchè alle pecore non è permesso spostarsi all'indietro.

## Dama francese

Contrariamente al comune gioco di dama, i giocatori possono spostarsi solo in avanti, ma attaccare in avanti e all'indietro. Si è obbligati ad attaccare in ogni caso, anche se è possibile colpire contemporaneamente più pedine in fila. Si colpisce in direzione delle diagonali, ma anche con un salto a zigzag.

## Dama italiana

La variante "Dama italiana" è conosciuta fin dal XVI secolo. Si posizionano 12 pedine ciascuno e ci si sposta solo in avanti. Tenere presente che: Le dame possono essere colpite solo da dame, non da pedine singole. Si deve attaccare in modo da colpire, con diverse possibilità, la maggior parte di pedine avversarie.

## Chi ha il 6...?

Per 2-4 giocatori

Il gioco comprende: 1 tabellone, 16 pedine, 1 dado

Questo emozionante e interessante gioco da tavolo per bambini e adulti è molto semplice. Si sistema il tabellone al centro. Ogni giocatore prende 4 pedine di un colore e occupa le corrispondenti 4 caselle d'angolo. Poi si tirano i dadi a turno fino a quando qualcuno tira un 6. Questo è il giocatore che potrà iniziare. Lo scopo è di portare le proprie 4 pedine attorno al tabellone il più velocemente possibile nel "Porto" del proprio colore. Si tirano i dadi una volta consecutivamente in senso orario. Ogni giocatore poi si sposta con una pedina qualsiasi di un colore fino al rispettivo numero di punti lanciati. Se un giocatore colpisce con la propria pedina una casella già occupata da un altro giocatore, quest'altro giocatore deve rimuovere la propria pedina dal gioco e quindi ricominciare la lunga marcia sull'intero tabellone. Se la casella è occupata da una propria pedina, non è possibile eseguire questa mossa e il giocatore deve andare avanti con un'altra pedina. In linea di principio le proprie pedine e quelle degli altri giocatori non possono essere scavalcate.

Per rendere il gioco ancora più interessante, è possibile anche concordare all'inizio che:

- è possibile lanciare di nuovo i dadi dopo che è uscito un 6,
- per entrare nel proprio "Porto" si deve aver ottenuto con i dadi l'esatto numero di punti richiesti,
- all'inizio della partita i giocatori possono portare sul tabellone le loro singole pedine solo dopo aver ottenuto un numero prestabilito di punti (es. 1, 3 o 6).

Il vincitore è il giocatore che per primo ha portato insalvo tutte e 4 le pedine nel proprio "Porto".

## Scale e serpenti

Il popolare gioco dei dadi per bambini dai 5 anni.

Il gioco comprende: Tabellone, 1 dado, 4 pedine

Preparazione del gioco: Ogni giocatore riceve una pedina di un colore la quale viene posizionata davanti alla casella di partenza. (Possono giocare anche più di 4 giocatori, ma è necessario allora utilizzare più pedine Halma di altri colori).

Svolgimento del gioco: Parte il giocatore più giovane, poi tirano i dadi i giocatori a turno. Ogni giocatore avanza con la pedina di tante caselle quanto sono i punti indicarti sul dado. Su una casella si possono piazzare quante pedine di vuole, ciò non significa che le pedine avversarie vengono attaccate. Se si posiziona una pedina su una casella speciale, si va in su o di nuovo indietro.

Per chiarire:

Si sale dalla: casella 1 alla casella 21, casella 6 alla casella 15, casella 11 alla casella 28, casella 19 alla casella 52, casella 31 alla casella 52, casella 46 alla casella 63, casella 57 alla casella 73 e casella 67 alla casella 80.

Si scende di nuovo dalla: casella 13 alla casella 8, casella 35 alla casella 16, casella 50 alla casella 44, casella 55 alla casella 38, casella 75 alla casella 70 e casella 78 alla casella 59.

Vince, chi raggiunge per primo l'arrivo

## Giochi con 1 dado

### Scarafaggio

Ogni giocatore lancia il dado, per non più di dieci volte, fin quando non esce 1. Vince chi riesce con il minor numero di lanci.

### Numero civico

Ognuno ha 3 lanci a disposizione. Al primo lancio si può ancora scegliere tra tutte le possibilità: se i punti totalizzati con i dadi devono essere scritti al primo posto (centinaia), al secondo (decine) o al terzo posto (uno). Dopo il 3° lancio si ha come risultato un numero a tre cifre (il numero civico). Vince il giocatore con il numero civico più alto gettato.

### Jule

Per un numero qualsiasi di giocatori. Si tirano i dadi a turno. Bisogna cercare di far uscire tutti i punti da 1 a 6, e in ordine inverso, il più velocemente possibile, nel giusto ordine. Se, per esempio, un giocatore tira un 1, annota questo numero e deve tirare un 2 al prossimo lancio; se questo non succede, si passano i dadi al giocatore successivo. Chi riesce ad annotare tutti i numeri da 1 a 6, inizia con la manche di ritorno. Vince chi riesce per primo a cancellare la sequenza di numeri.

### Quinze 15

Si gioca a turno. Ogni giocatore tira il dado fino a raggiungere 15 punti o un numero inferiore che si avvicini. Se supera il 15 viene eliminato. Vince che riesce per primo a totalizzare 15 punti. Se nessuno raggiunge 15 punti, vince chi si avvicina di più.

### Disegna il pidocchio

Preparazione del gioco e svolgimento: Al centro del tavolo i giocatori hanno come modello l'immagine del seguente pidocchio, che può essere disegnato esattamente tracciando 13 linee: Ognuno sceglie un numero da 1 a 6 e lo scrive sul proprio taccuino. Si tirano i dadi a turno ed ogni giocatore che ha un tiro a disposizione. Se a qualcuno esce il numero selezionato, può disegnare sul suo pezzo di carta con un unico tratto una delle 13 linee che compongono il pidocchio, prima il tronco, poi la testa, gli occhi, le antenne, le gambe e infine la coda. Il primo a completare il pidocchio vince la partita.

## Giochi con 2 dadi

### Stelle

Si tirano i dadi a turno. Si contano solo gli uno. Il vincitore è il giocatore che ottiene il maggior numero di uno dopo 5 o 10 turni.

### Tollpatsch und Xanthippe

Si gioca a turno. Per prima cosa si tira il Tollpatsch: un numero doppio (stesso numero su entrambi i dadi) deve essere ottenuto con il minor numero possibile di lanci. Fatto questo, si deve ottenere anche Xanthippe: e i punti dei due dadi insieme devono dare 7. Vince il primo giocatore che riesce a tirare entrambi nell'ordine corretto.

## Tutti i nove

Per 2 o più giocatori

Il gioco comprende: 2 dadi, unità di conteggio (ad es. fiammiferi, pedine o simili)

Scopo del gioco: Tutti devono cercare, nella seconda fase del gioco, di sbarazzarsi il più velocemente possibile dei fiammiferi che hanno acquisito nella prima fase.

Preparazione del gioco e svolgimento: All'inizio si posizionano al centro del tavolo 9 unità di conteggio. Ogni giocatore ha disposizione un tiro con due dadi. Se con questo lancio ottiene più di 9 punti, deve prendere tante unità di conteggio quanti sono i punti eccedenti il numero 9, cioè un'unità di conteggio per 10 punti, due unità di conteggio per 11 punti e tre unità di conteggio per 12 punti. Per un lancio pari ad esattamente 9 punti o meno, non si prende nulla e si passa il bussolotto per dadi. Quest'operazione continua fino alla distribuzione di tutte le unità di conteggio.

Passiamo alla seconda fase del gioco: Tutti i giocatori che non hanno ricevuto unità di conteggio vengo eliminati. Il lancio dei dadi prosegue come nella prima fase, con una differenza: i punti totalizzati sopra il 9 vengono ora invertiti, cioè le unità di conteggio possono essere restituite.

Vince chi restituisce per primo tutte le unità.

## Undici

Il gioco comprende: unità di conteggio (ad es. fiammiferi, pedine o simili)

Ognuno paga 5 unità di conteggio alla cassa. Chi totalizza 11 punti con i dadi, vince l'intero contenuto della cassa. Chi ottiene 12 punti, raddoppia il contenuto della cassa. Tutti coloro che rimangono al di sotto di 11 punti devono mettere in cassa la differenza (ad esempio con un lancio di 5, sei unità di conteggio).

## Giochi con 3 dadi

### Serie

Si gioca a turno. Ogni giocatore ha a disposizione tre lanci. Si valutano solo le serie, cioè una normale sequenza di numeri: 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6. Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di punti. È possibile concordare in anticipo che un giocatore dopo il primo o secondo lancio possa lasciare uno o due dadi e poi continuare a giocare con due dadi o uno solo.

### Nerone

Per 2 giocatori

Si tira a turno e parte il primo giocatore che tira un sei. Si mette da parte il dado dei sei e si cerca di ottenere un numero complementare più alto possibile con i dadi rimanenti. Se esce un 5 e un 2, si può lasciare il 5 e tentare di migliorare il 2. Oppure si prova a migliorare entrambi con l'ultimo lancio. Il vincitore è il giocatore con il maggior numero di punti.

## Albero di Natale

Ciascun giocatore riceve 12 pedine. Per ogni 1 ottenuto è possibile mettere un fiammifero sul proprio albero di Natale (vedi figura) e tirare ancora. Se non esce un 1, si passa il turno al giocatore successivo. Per completare l'albero di Natale occorre totalizzare dodici volte un 1. Se con l'ultimo tiro si totalizzano più uno di quelli che servono, si devono rimuovere tanti fiammiferi quanti sono gli uno in eccesso. Esempio: Manca l'ultimo fiammifero e il giocatore lancia un tris (3). Deve quindi aggiungere un fiammifero e toglierne due. Per completare l'albero, gli serve ancora un uno due volte. Vince chi termina l'albero per primo.

## Numero doppio

Ognuno ha 3 lanci a disposizione. Si contano solo i numeri doppi. 5-5 vale 5 e 3-3 vale 3. Una tripletta, però, vale quattro volte. 6-6-6 è pari a 24.

## Matematica

Si tirano i dadi a turno, ognuno ha a disposizione quattro lanci. Dopo ogni lancio si sommano i punti e la somma viene quindi chiamata a, b, c, d nell'ordine di sequenza dei dadi.

Esempio per il conteggio: Formale

$a + b \times c$ : d = punteggio. Esempio

di calcolo:

1. Lancio (a) = 7 punti
2. Lancio (b) = 5 punti
3. Lancio (c) = 9 punti

4. Lancio (d) = 4 punti  
 $7 + 5 = 12 \times 9 = 108 : 4 = 27$  (punteggio)  
 Il giocatore con il punteggio più alto vince il turno.

## Trifoglio

Il gioco comprende: unità di conteggio (ad es. fiammiferi, pedine o simili)  
 Un gioco per 3 persone. Innanzitutto si posizionano al centro 11 unità di conteggio. Si tirano i dadi a turno. Chi ottiene meno di 11 punti, può togliere 2 unità di conteggio dal tavolo. Chi ottiene più di 11 punti, deve guardare gli altri giocatori togliere un'unità di conteggio ciascuno. Se si totalizzano esattamente 11 punti nessuno prende nulla. L'ultima (undicesima) unità di conteggio che rimane sul tavolo serve per lo spareggio. Questa unità di conteggio viene data a chi ottiene il punteggio massimo con il lancio. In questo si prende una decisione quando 2 giocatori hanno conquistato lo stesso numero di unità di conteggio. Perde chi è riuscito a prendere il minor numero di unità di conteggio.

## Doppio Lottchen

Si tirano i dadi a turno. Si sommano di continuo i punti ottenuti da tutti i partecipanti. Perde chi raggiunge o supera il numero 66.

## Ramba-Zamba

Per 2 o più giocatori  
 Il gioco comprende: 3 dadi, matita, carta  
 Scopo del gioco: Si tratta di inserire i tre numeri ottenuti consecutivamente nella tabella dei valori a tre cifre in modo che il numero sia il più alto possibile.

Preparazione del gioco e svolgimento: Prima di iniziare la partita, verrà redatto un elenco dei partecipanti nel modo seguente:

Topolino			Minnie			Paperino			Paperina		
C	D	U	C	D	U	C	D	U	C	D	U

Il primo giocatore della lista inizia con un dado lanciando un dado dopo l'altro sul tavolo. Dopo il lancio di ogni dado, si deve decidere in quale delle colonne viene segnato il punteggio. Nella colonna "C" (centinaia), nella colonna "D" (decine) o nella colonna "U" (unità). In questo modo, dopo il terzo e ultimo dado si ottiene un numero a tre cifre, che dovrebbe essere il più alto possibile. Il numero massimo raggiungibile è 666, il minimo è 111. Se con il primo dado esce un sei, questo numero viene naturalmente inserito nelle centinaia. Se si ottiene un numero basso all'inizio, probabilmente questo viene segnato nelle decine o unità, nella speranza che il lancio successivo dia un risultato più alto. Si tirano i dadi consecutivamente. Dopo un numero di turni prestabilito ogni giocatore somma i propri punti. Chi ottiene la somma totale più alta è il vincitore della "Ramba-Zamba".

## Giochi con 4 dadi

### Coppie

Per questo gioco si colorano 2 dei 4 dadi di grigio con una matita. Quelli bianchi sono i positivi, quelli grigi i negativi, cioè i seguenti: Sommare i punti dei due dadi bianchi e sottrarre punti dei due dadi grigi. Ognuno ha 5 lanci a disposizione. Si devono scrivere anche i totali parziali negativi. Vince chi totalizza la cifra finale più alta.

### Belzebù

Questa volta 3 dadi bianchi giocano contro uno grigio, ovvero contro "Belzebù". Si fa la somma dei 3 dadi bianchi a cui si sottraggono i punti dei dadi grigi. Si giocano 5 turni.

## Giochi con 5 dadi

### 10.000

Per 2 o più giocatori  
 Il gioco comprende: 5 dadi, carta e matita per segnare i punteggi  
 Scopo del gioco: Totalizzare con i lanci 10.000 punti il più velocemente possibile - naturalmente con valori di dadi modificati.

Preparazione del gioco e svolgimento: Si lanciano alternativamente cinque dadi. Il vincitore del gioco è chi totalizza per primo 10.000 punti.

I valori dei dadi sono i seguenti:

Gli „1“ = 100 punti  
I „5“ = 50 punti  
Tre volte „1“ = 1.000 punti  
Tre volte „2“ = 200 punti  
Tre volte „3“ = 300 punti  
Tre volte „4“ = 400 punti  
Tre volte „5“ = 500 punti  
Tre volte „6“ = 600 punti

Große Straße= 2.000 punti (tutte e cinque i dadi presentano i seguenti valori in sequenza, ad es. 1–2–3–4–5 o 2–3–4–5–6).

Per turno ognuno ha a disposizione tre lanci. Dopo ogni lancio si deve decidere quali dadi lasciare e con quali proseguire. I dadi lasciati non possono più essere usati al secondo o terzo lancio. Dopo il terzo lancio si contano i punti (ad es.  $3 \times 4 = 400$ ,  $1 \times 1 = 100$ , non si contano i punti singoli; in totale per questo turno sono 500 punti). Il primo giocatore che raggiunge o supera la cifra di 10.000 vince la partita.

## Chicago

Per 2 o più giocatori

Il gioco comprende: 5 dadi, taccuino, matita

Scopo del gioco: In Chicago vince il primo giocatore che ottiene 1.000 punti. Preparazione del gioco e svolgimento: Innanzitutto si fa un elenco di tutti i giocatori su cui vengono segnati i punti ottenuti. In Chicago gli uno valgono 100 punti e i sei 60 punti. Tutti gli altri punti si conteggiano normalmente. Per turno ognuno ha a disposizione al massimo 3 lanci. Si possono usare tutti e 5 i dadi tre volte di fila, ma è possibile anche lasciare i dadi più convenienti "da parte" e continuare solo con i dadi restanti. Non è possibile però riprendere i dadi che restano fermi. Se si pensa di avere abbastanza punti dopo due tiri o anche dopo il primo tiro, è possibile fermarsi. Anche i giocatori successivi hanno solo due tiri o un tiro, come il primo giocatore. Il turno successivo viene avviato dal giocatore successivo della lista, che stabilisce il numero di dadi per quel turno. Ad ogni giocatore verrà accreditato il numero di punti ottenuto o aggiunto al risultato del turno preliminare. Si applica anche la seguente regola aggiuntiva: Se con il primo lancio si ottengono due sei, si può convertire il sei in uno.

## Banchiere

Ognuno ha 5 lanci a disposizione. Si lanciano i dadi singolarmente. È possibile aggiungere una volta, sottrarre una volta, moltiplicare una volta, dividere una volta e decidere in quale ordine si desidera utilizzare i tipi di calcolo.

*Esempio:* Se dopo i primi 2 tiri avete sul tavolo 2 e 5, probabilmente li aggiungerete e otterrete il numero 7. Se con il terzo lancio comparirà un 1, è consigliabile dividere. Rimarrà il 7. Se con il quarto lancio otterrete un 6, si moltiplicherà ottenendo 42. Con l'ultimo lancio si deve solo sottrarre. Supponiamo che facciate 3, avrete un punteggio finale di 39 punti. Vince il giocatore con il risultato finale più alto. Poiché non tutte le divisioni hanno come risultato un punto intero, prima d'iniziare la partita si deciderà se arrotondare per eccesso o per difetto.

## Roulette russa

Per 2 o più giocatori

Il gioco comprende: 5 dadi, matita e taccuino, per ogni giocatore la stessa somma di unità di conteggio (ad es. fiammiferi, gettoni o simili)

Scopo del gioco: Si cerca di combinare cinque punti, ottenuti da lanci consecutivi, con l'aiuto delle quattro operazioni aritmetiche di base in modo tale da ottenere il massimo risultato possibile.

Preparazione del gioco e svolgimento: Il giocatore che ottiene il punteggio più alto sarà quello che terrà la "Banca" per primo. Ogni giocatore dà la sua posta di 20 unità di conteggio al "banchiere". Questo giocatore inizia a tirare i dadi per ogni giocatore di turno, lanciando un dado dopo l'altro sul tavolo. Il giocatore per il quale il "banchiere" tira il dado deve cercare di ottenere il punteggio più alto possibile utilizzando tutte e quattro le operazioni aritmetiche di base. Tuttavia può solo sommare, sottrarre, moltiplicare e dividere, indipendentemente dall'ordine.

Ecco un esempio del gioco: Il "Banchiere" fa con il primo dado un "4" e con il secondo un "2". Dopo il secondo lancio si decide quale tipo di calcolo applicare ai due numeri; si moltiplicano i due numeri e si ottiene 8 (4x2). Al terzo lancio il "banchiere" ha ottenuto il "6", che 7

decide di sommare dopo averci pensato un attimo:  $8 + 6 = 14$ . (Per il quarto lancio sono rimaste solo le operazioni "Sottrazione" e "Divisione!"). Il quarto lancio dà un "4", che viene sottratto:  $14 - 4 = 10$ . Infine, questo risultato deve essere diviso per il valore del quinto lancio ovvero un "2", ottenendo un risultato pari a 5. Il "banchiere" annota per il rispettivo giocatore il numero 5 nell'elenco di giocatori creato all'inizio e inizia lo stesso gioco con il giocatore successivo. Chi raggiunge il risultato più alto alla fine di un turno può prendere la posta in gioco totale. È il vincitore della partita. Si inizia quindi una nuova partita con un nuovo "banchiere".

## Yatzy

Si gioca con 5 dadi. Si hanno a disposizione fino a 3 lanci. Dopo il primo e il secondo lancio è possibile mettere da parte i valori che sembrano migliori. Con il terzo lancio prima possono essere ripresi i dadi che sono stati messi da parte. Il gioco viene giocato "a libera scelta", cioè i valori dei dadi vengono inseriti in una casella libera del modulo di gioco a seconda della scelta del giocatore e del rispetto delle condizioni, oppure il gioco viene giocato "dall'alto verso il basso" nell'ordine previsto. Le condizioni non soddisfatte saranno considerate senza valore.

### Condizioni:

Uno = si inseriscono i punti dei dadi con il numero "1".

Due = si inseriscono i punti dei dadi con il numero "2".

Tre, Quattro, Cinque, Sei = vedi sopra. Si determina quindi il totale parziale.

Bonus = 25 punti se il totale parziale è pari ad un minimo di 63 punti.  
Si stabilisce quindi la somma totale della prima parte.

1 Coppia = si inseriscono solo i punti di due dadi con risultato identico.

2 Coppie = si inseriscono solo o punti di due coppie.

Tre uguali = si inseriscono solo i punti di tre dadi con risultato identico.

Quattro uguali = si inseriscono solo i punti di quattro dadi con risultato identico.

Volles Haus = inserire tutti i punti, se si ottiene "1 coppia" e "Tre uguali".

Kleine Straße = 15 punti, se sono usciti 1 – 2 – 3 – 4 – 5.

Große Straße = 20 punti, se sono usciti 2 – 3 – 4 – 5 – 6.

5 x uguale = indipendentemente dal numero di punti ottenuti con il lancio, si inseriscono 50 punti se tutti e 5 i dadi hanno lo stesso valore.

Chance = è possibile inserire il risultato di un lancio a piacere.  
(Questa possibilità solitamente si utilizza in caso di combinazioni non diversamente sfruttabili oppure con un risultato di punti alto).

Totale finale = stabilire il totale parziale della seconda parte e aggiungere al totale parziale della prima parte.  
Il giocatore con il punteggio più alto vince il turno.